Don’t Rest Your Head

Введение

Ты не можешь заснуть. Это начиналось одинаково для каждого из нас, когда у мы начали страдать бессонницей.

Может быть, у тебя были кошмары – боже, у всех бывают - или, может быть, просто были проблемы, которые не давали тебе хорошенько отдохнуть. Черт побери, может, ты просто перебрал с кофеином. Это не имеет значения. Что бы это ни было, в конечном итоге случилось так, что сон стал выбором, а не необходимостью... а потом и просто исчез из твоей жизни.

И тогда, только тогда, что-то щелкнуло.

Вот когда ты начал замечать лишнее. Лишние двери там и тут. Лишние окна, выходящие на плотно застроенный город, мешанину башен упиравшихся друг в друга, крыш переходящих одна в другую. Часы прозвонили 13, и незнакомые звезды зажглись в слишком уж чистом небе. Улицы и переулки, которых не было прежде, теперь ведут к рынку, где продаются такие вещи, как смех и нерешительность.

Начиная долгую прогулку по улицам Безумного города, вы перестаете быть Спящим и становитесь Проснувшимся.

Но щелчок, который вы слышали, не был поворотом ключика от тайной двери, что за холстом у папы Карло. Это был звук Кошмаров, объявляющих «конец безопасности» и приставляющих пистолет к твоему виску. Когда ты «проснулся» - ты стал мишенью. Теперь они могут учуять тебя, если окажутся поблизости. Газетные человечки уже близко – молись, чтобы не попасть на первую полосу.

Ты как чума в воде, дружок, и самое время осознать это - до того как часы снова пробьют тринадцать раз. Ты устанешь, устанешь как никогда прежде, но запомни мои слова: сон не ушел из вашей жизни, теперь он враг, который высосет твою жизнь и оставит тебя уязвимым. Нет пути назад, а отсюда нет выхода - есть только одно простое правило, которое должно стать смыслом вашей жизни.

Бодрствуй.

Только не вздумай засыпать.

Что это такое?

Don’t Rest Your Head это ролевая игра (RPG). Ее можно даже назвать ролевой игрой не для новичков, только потому, что эта книга не тратит много времени, объясняя основы того, что такое ролевые игры. Знакомство с другими РПГ поможет вам разобраться в тексте, но здесь нет ничего настолько сложного, что отсутствие опыта сделает понимание этого невозможным.

Но здесь есть основы. Вы, и ваши друзья, должны прочесть эту книгу, собраться вместе и сыграть в нее так, как здесь описано. Один из ваших друзей берет на себя роль Game Master’a (ГМ), который заботится о поддержании жизни в этом мире, оживляет препятствия, противников и союзников находящихся там. Каждый из вас создаст и сыграет персонажа, который стал Проснувшимся в Безумном Городе. Оба игрока и ГМ толкают историю вперед, предлагая сцену, выстраивая историю героев, то как они стремятся к своей цели.

И это еще не все. Фактически, правила, которые делают возможным все, что произошло, и описание Безумного Города, гораздо подробнее приведены ниже, и может потребоваться некоторое время, чтобы понять их. Так не торопитесь, создайте своего героя и обратите внимание на задаваемые вопросы, и поделиться своими мыслями об игре с другими игроками, и скоро вы будете на пути к душераздирающим темным сказкам, которые Don’t Rest Your Head делает возможными для вас.

Что необходимо?

Каждому игроку необходимо иметь:

- ✓ 3 белых шестигранника (обозначающих дисциплину)
- ✓ 6 черных шестигранников (обозначающих безумие)
- ✓ 6 красных шестигранников (обозначающих ярость)
- ✓ Горстку монет – возможно 10 монеток.

ГМ должен иметь:

- ✓ 10-15 шестигранников любого цвета (обозначающих боль)
- ✓ Горсть монет
- ✓ 2 чаши – одна светлого цвета, другая темного – расположенные в центре стола, или месте легко доступном для всех.

Создание персонажа

Все протагонисты (персонажи игроков) люди, страдающие бессонницей разного рода, которые Пробудились для Безумного Города, и преследуемы Кошмарами (и другими обитателями этого города).

Как проснувшиеся, они имеют доступ к необычным способностям, начиная от возможности непревзойдённо делать обойденные вещи и заканчивая способностью творить невозможное.

Отвечая на вопросы

Но прежде чем стать Проснувшимися, у героев было полно недостатков, это были люди с кучей проблем. Эти проблемы обеспечили им кучу бессонных ночей, поставив их в затруднительное положение.

Вернемся немного назад, отойдя от странностей, Кошмаров и Безумного Города. Это значит, что каждый герой имеет свой набор вопросов и событий, делающих его персональную историю. Если оставить вопросы выживания, то история героя, это рассказ о том, как он пришёл к этим проблемам и вопросам, и может ли он подняться над ними или загубит свою жизнь.

Чтобы придумать историю своего протагониста, игроки должны ответить на 5 вопросов помимо элементарных, типа «Как тебя зовут?». ГМ время от времени будет смотреть в эти вопросы и проверять, как герои используют эти ответы в своих личных историях, и игроки получат шанс использовать их для того, чтобы направлять ход игры.

А вот, собственно, и вопросы.

Почему не спим?

Это является причиной бессонницы и определяет на что будет похожа история персонажа.

Следует подумать: Что его беспокоит? Какие проблемы лишили его сна? Он бежит от чего-то? Может он не спит из-за кошмаров или злоупотребления психоактивными веществами? Может, он потерял кого-то очень близкого и горе не дает ему уснуть?

Почему это важно: Этот ответ соединяет персонажа с тем общим, что есть у каждого протагониста игры - бессонница. Она может стать мотивацией дальнейшего развития персонажа, предоставляя возможности для воспоминаний. Если персонаж чего-то избегает, то ГМ должен смотреть на это как источник идей, с чем должен встретиться этот герой.

Что только что случилось?

Это то, что случилось с твоим персонажем только что, в первой сцене игры – это не в руках ГМ’а, это в руках игрока! Такой момент должен быть большим стрессом для персонажа. Это может отличаться от того, что заставило персонажа стать Проснувшимся.

Следует подумать: Может быть, сделать стрессовую, захватывающую сцену? Является ли источником этого напряжение или сверхъестественное? Только что потерял работу? Может монстры выпрыгивали на тебя из шкафа? Любовник в постели твоей жены? Упал из окна небоскреба – а на тебе ни царапины?

Почему это важно: Этой сценой игроки задают тон всей своей дальнейшей игры. Это огромная сила, и она должна применяться с осторожностью. Лучшие сцены открытия это те, которые что-то раскрывают в текущем характере героя – она предполагают некоторую последовательность действий – от "момента высокого напряжения" до маленького happy end'a.

Что явно?

Здесь следует рассказать о том, как выглядит твой герой (очевидные вещи), и какое первое впечатление о себе он производит.

Следует подумать: Как герой представляется, создавая о себе первой впечатление (насколько отличное от того, кто он на самом деле)? Как другие его видят? Его внешность? Какая личность он на самом деле? Он старается выглядеть лучше чем он есть или хуже?

Почему это важно: Ответ на этот вопрос очень сильно влияет на взаимодействие героя с окружающим миром. Он будет ставить перед героем выбор пути, который или поможет ему и навредит.

Что скрыто?

Тут стоит рассказать о секретах героя, о той части, которую он скрывает от остального мира, даже если это может ему помочь.

Следует подумать: чем герой *реально* занимается? Что есть такого удивительного в этом, отличающееся от вышесказанного? Ради каких тайн он готов пожертвовать жизнью? Каким он видел самого себя? В чем он лжет сам себе?

Почему это важно: Ответ на этот вопрос сильно обогащает портрет героя, делает его реалистичнее. Этот ответ играет важнейшую роль в формировании мотивов героя. В отсутствии другой информации, эта сообщает, о чем персонаж может поведать всему миру, а о чем стоит умалчивать.

Какой твой путь?

Этот вопрос отсылает нас к главному – цели персонажа, и к тому, как - в идеальных условиях - он ее может добиться.

Следует подумать: Что для него главное? Если писать историю о его жизни, на какую она будет тему? Каковы его цели? Что он хочет или что ему нужно?

Почему это важно: Это самый главный вопрос в игре, так как цель путешествия главного героя здесь важна, как ничто другое. Когда герой не может уйти от Кошмаров или потерялся в Безумном Городе, то это то, к чему его разум должен стремиться.

Пример:

Героем Васи является Иннокентий Васильевич, ребенка которого только что похитили прямо из кровати ("Что только что случилось?").

Он уже давно не спит, боясь потерять своего единственного сына, и вот это произошло… ("Почему не спим?")

На первый взгляд, Иннокентий самый обыкновенный отец. Он не сильно зациклен на работе, а о ребенке заботиться любящая жена. ("Ты кто такой?")

Но вся правда в том, что Иннокентий член Алькаиды, и он пытается отгородить свою семью от проблем, связанных с этим, чтобы защитить их. ("Что стоит за ложью?")

Иннокентий хочет быть обычным семьянином. Первоочередная цель - вернуть назад своего ребенка. Но есть и другая: он хочет порвать все отношения с Алькаидой и быть лучшим отцом своему сыну. ("Какой твой путь?")

Дисциплина.

Дисциплина является общим отображением того, как протагонист реагирует на всё, что с ним происходит. Это степень его самообладания. Все протагонисты начинают с дисциплиной, равной трём. Три значит что протагонист всегда будет бросать три кубика дисциплины при попытке что-то сделать. Для сравнения, Спящие имеют Дисциплину, равную двум, то есть ты, с тремя – исключительный.

Пример: Герой Васи, Иннокентий – стандартный протагонист с дисциплиной 3. Он ставит 3 напротив Дисциплины в листе персонажа.

Выбор реакций.

Протагонист начинает с тремя метками Реакций, которые он может распределить между Сражением и Бегством (ты можешь все три метки распределить в одну сторону, если ты экстремал)

Распределение меток даёт общее представление о том, насколько протагонист злой и агрессивный или пугливый и пассивный. Реакции важны для действий протагониста в стрессовых ситуациях, когда психологическое напряжение даёт перегрузку. Метки помогают понять, как он будет вести себя в подобной ситуации.

Пример: Вася считает, что Иннокентий более пугливый, чем агрессивный, но при этом Иван может пойти в злачные места, если того требует ситуация. Поэтому он ставит две метки в Бегство и одну в Сражение.

Выбор Талантов

Игрок должен выбрать один талант Усталости и один талант Безумия для протагониста.

Талант усталости делает персонажа необычайно (сверхъестественно) умелым в обычном действии, которое он уже совершал. Таким образом, этот талант может позволить протагонисту взбираться по любым поверхностям, бегать далеко и быстро, считать как калькулятор или стрелять очень, очень хорошо. Этот талант должен быть согласован с ГМ (не слишком ли он имбовый? О_О) с точки зрения ширины охвата и соразмерено с талантами других протагонистов. Использование таланта Усталости приближает протагониста к точке необходимости сна: а если он заснул – всё, конец фильма.

Пример: Отношения Иннокентий с Алькаидой – лучший источник идей для таланта Усталости. Вася, размышляя над историей, он фокусируется на том, почему Иван спутался с Алькаидой – в первую очередь это денежные затружнения. И он решает, что талант Усталости Ивана будет Азартные игры. Теперь, когда Иннокентий Пробудился, ему безумно везёт в азартных играх благодаря таланту Усталости.

Талант безумия позволяет протагонисту делать невозможное – это как правило то, что лежит за пределами человеческих возможностей. Это может быть что-то вроде Летать без помощи чего-либо, Чтение мыслей, Заставить кого-то сказать правду или Передвигать

объекты силой мысли. Талант Безумия может иметь несколько уровней мощности, или быть зафиксированным на одном уровне мощности. Использование таланта Безумия толкает протагониста к безумию: если он сойдёт с ума, то превратится в Кошмар.

Пример: Вася решил, что Иннокентий больше сматывается, чем сражается, и хочет дать ему соответствующий талант Безумия. Вот несколько вариантов: он может стать невидимым или, по крайней мере, живой тенью или хотя бы банально взлетать на стену. Ни один из этих вариантов ему не нравится, и он обращается к Маше, ГМ'у. Маша предлагает ему возможность превращаться в облако тумана, но Васю это не прельщает. Следующий вариант – телепортация на короткие расстояния (с увеличением расстояния требуется добавить больше костей Безумия). Вася доволен и пишет в талант Безумия Телепортацию с припиской «кубик безумия = расстояние»

Кости.

Использование костей занимает центральное место в разрешении конфликтов в Don't Rest Your Head. На самом деле кости бросаются только для разрешения конфликтов. Конфликт может быть между протагонистом и окружающим миром, или между двумя протагонистами.

Чтобы разрешить конфликт, игрок объясняет цель протагониста, а ГМ объясняет противостоящий эффект. И оба бросают кости. Бросок игрока *всегда* включает все кубы дисциплины и нынешнего уровня усталости, плюс к этому может добавить любое количество кубов Безумия.

Когда ГМ или игрок делают бросок, то, как упадёт куб, решает успешность и успешность броска.

Каждый куб с выпавшими 1,2,3 – считается за один успех. Общая сумма успешных бросков определяет степень успеха. Сторона, которая получила высшую степень – выигрывает конфликт – и все привилегии выигравшей стороны. Если количество успехов одинаковое – выигрывает протагонист.

В конкретном пуле кубиков (по цвету), **сила** определяется наибольшим результатом на одном кубе. Не глядя на кубы Боли ГМ'а, пул игрока с наибольшей силой называется **превалирующим**. Беря в расчёт кубы Боли, пул с наибольшей силой будет называться **доминирующим**.

Если несколько пулов обладают одинаковой силой, тогда нужно посчитать кубов с максимальным значением в каждом пуле. Если и это число одинаковое, нужно считать наибольшее количество кубов со следующим наибольшим числом. Если один из пулов выигрываеbт в течение этого сравнения (6 3 2 против 6 3), то он доминирует. Если и после этого всё одинаковое (вот вы неудачники), то используется следующее правило: Дисциплина бьёт Безумие, Безумие бьёт Усталость, Усталость бьёт Боль.

Пример: В конфликте у Васи на кубах бросил 3 белых куба Дисциплины и 2 чёрных Усталости, а Маша, ГМ, бросила 4 куба Боли. У Васи на дисциплине 2 2 5, Усталость 3, 6. Кубы Маши - 1, 3, 5, 6. У Васи три куба ниже трёх. Он имеет 3 успеха, а Маша – только два куба ниже 3 и у неё два успеха. Уровень успеха Васи выше, следовательно он выиграл конфликт. Сила Дисциплины Васи – 5, а Усталость – 6. У Маши Боль силой 6. Поскольку у обоих сила пулов 6, то Вася и Маша сравнивают следующие самые большие значения из каждого пула – 3 для Усталости и 5 для Боли. Боль доминирует. У Васи же превалирует Усталость. В результате конфликта Маша говорит «Вася успешен на 3, Боль доминирует»

Если протагонист успешен на 1, результат обычный. На 2 он впечатляющий. На 3 – экстраординарный, На 4 или больше – это что-то из области фантастики.

Пример: Вася успешен на 3. Это означает экстраординарный успех – практически так же хорошо, как это сделал бы любой нормальный человек.

Успех протагониста означает, что события буду развиваться по пути, способствующему достижению цели, заявленной игроком – а доминирующий пул заканчивает формирование результата. Далее мы обсудим эту тему подробнее.

Если протагонист проиграл, то есть получил меньше успехов, чем ГМ, результат противоречит целям игрока, и может иметь другие эффекты, о которых далее.

Кубы игрока.

Как уже говорилось, у игроков есть три цвета кубов. Белые для Дисциплины, чёрные для Усталости, красные для Безумия. Каждый игрок может выбрать свои цвета, главное чтобы было ясно, что означает каждый цвет. Во время броска игрок должен всегда бросать все кубики дисциплины плюс количество кубов по текущему уровню Усталости и любое количество кубиков Безумия.

Дисциплина

Кости дисциплины показывают влияние самоконтроля персонажа и навыка на результат. С одной стороны кости дисциплины являются единственными «не рискованными» кубами игрока. Количество бросаемых кубов дисциплины всегда фиксировано. Высокая **сила** дисциплины обозначает что навыки управляют событиями. И всегда лучше, если доминирует дисциплина, а не усталость или безумие.

Когда дисциплина доминирует независимо от успеха или неудачи, ситуация остается под контролем (или, по крайней мере, не становиться более хаотичной), а также используемое мастерство и внимание правят балом.

Этот игровой эффект позволяет игроку уменьшить уровень усталости на 1 или убрать одну метку с одной из реакций (стр.20). Но игрок может и не пользоваться этой возможностью, иногда он захочет оставить усталость без изменений.

Пример: У Васи Иннокентий убегает от парочки Газетных Человечков. Маша бросает 4 кубика боли за человечков, и у нее выпадает 1,2,3,5. Сейчас только утро, и Вася бросает только 3 кубика дисциплины(1,5,6) и 1 кубик усталости (2). Газетные Человечки Маши выиграли конфликт с успехом 3 против успеха 2 у Васи, но доминирующим в конфликте является дисциплина. Хотя дисциплина и доминирует, но у Васи нет никаких меток, а количество усталости он понижать не хочет.

Вася предлагает, что Иннокентию не удается оторваться от Газетных Человечков – они контролирует все пути отступления и не выпускают его из виду. Так как дисциплина доминирует, то этот вариант весьма неплох, и Маша соглашается с ним, продолжая повествования отсюда.

Усталость

Один раз за бросок, игрок может увеличить свой уровень усталости на 1, добавив при этом 1 кубик усталости (черный) к своему пулу. Игрок не может увеличить таким образом уровень усталости более чем на 6 пунктов, так как это обозначает что произошел сбой.

Увеличивая уровень усталости, игрок тем самым увеличивает общее количество костей в его пуле, а значит, повышает шансы на победу в конфликте. Но это так же обозначает, что повышаются шансы на то, что усталость станет доминирующей. Однажды

увеличенный уровень усталости, не возвращается в исходное положение, и кубик остается в пуле.

Когда усталость доминирует, это значит, что независимо от успеха или поражения, ситуация затрачивает ресурсы протагониста и заставляет его бороться со сном.

Этот игровой эффект означает что уровень усталости увеличивается на 1, даже если игрок добавил 1 пункт усталости во время броска.

Пример: Иннокентий увлечен карточной игрой в подкидного дурака на Волшебном Базаре, и он поднимает ставку, ставя на кон память о смехе своего сына, в надежде удвоить выигрыш и узнать о его местоположении.

Маша говорит, что сложность конфликта 6, и бросает 6 кубиков. Это подталкивает Васю к увлечению уровня своей усталости до 2 (с 1 как мы помним с прошлого примера). И теперь он бросает 3 куба дисциплины (4,4,5) и 2 куба усталости (6,6). Васе сегодня не прет… В итоге у него нет ни одного успеха, и тогда он использует своей талант усталости поднимает количество успеха до 2(маленькое использование, об читай намного ниже). На кубиках боли Маши в свою очередь выпадает единичный успех (4,3,5,5,4,6). Усталость доминирует, что видно из сравнения пулов усталости и боли (6 vs. 6).

Итак, Иннокентий выигрывает в дурака (вытянув 2 тузов из кармана пока все отвернулись), но усталость доминирует (канешь доминирует, я б тоже устал так много жульничая). Теперь он может чувствовать местонахождения своего сына, но его усталость увеличивается еще на 1.

Сбой

Когда уровень усталости протагониста возрастает больше 6, происходит **сбой**. Это означает, что протагонисту угрожает опасность уснуть в конце сцены, если не раньше. Уснуть – это самое ужасное, что может произойти с Пробудившимся, другие стечения обстоятельств могут быть заменены на сон – например смерть (но чем чаще тем не интереснее играть). Если вы имеете ввиду что-то другое, то это стоит обсудить с ГМ’ом.

Если у протагониста случается сбой, то все его метки реакций исчезают, уровень усталости падает до 0. Персонаж будет считаться спящим несколько дней (по крайне мере 1). Когда он просыпается, его уровень дисциплины падет на 1, и он не может использовать свои таланты до тех пор, пока он не вернет свой бессонный образ жизни. Для этого он не должен спать минимум столько времени, сколько он проспал – в этом случае, его дисциплина опять станет, равна 3.

Но, с момента, когда он уснул и до момента, когда он вернет назад свои силы, он как горячий пирожок с повидлом для Кошмаров, и они слетаются к его беспомощному телу, чтобы он стал их основным блюдом или игрушкой (а может и тем и тем (а мне мама всегда говорила что едой играть нехорошо…) вскоре после этого. Его единственный шанс на спасение, находиться в руках тех, кто охраняет его в то время пока он дрыхнет без задних ног или пытается восстановиться.

ГМ, заинтересованный в сокращении сцены ожидания бесполезного на данный момент игрока, может обозначить этот период отдельной сценой и тогда все охраняющие игроки бросает свои пулы для разрешения конфликта – выживет их товарищ или откинет копытца.

Безумие

В любое время, когда персонажу надо бросить кости, он может добавить к пулу любое количество кубов безумия (до 6 штук). Но используя кубы безумия, персонаж рискует получить серьезный психологический стресс (сойти с ума), сродни тому, который может случиться у человека лишенного сна. В сущности кубы безумия показывают насколько сильно протагонисту нужно перейти нормальную грань, чтобы достигнуть результата. Кубы безумия не лежат постоянно в пуле, как кубы усталости – игрок сам выбирает когда они необходимы, без необходимости не используя их снова. Когда протагонист использует кубы безумия, то он призывает свой талант безумия, чтобы направить ситуацию в русло, которое нормальным путем достичь было бы невозможно (подробности будут далее).

Когда доминирует безумие, независимо от результата, ситуация возлагает на протагониста большие психологические нагрузки. Более того, ситуация становиться более хаотической и протагонист может обнаружить, что напоролся на собственный риск..

Этот игровой эффект означает выбор одной из реакций протагониста. Игрок может выбрать один из свободных квадратиков (Бежать или Сражаться) и поставить в него метку, которая обозначит его выбор.

Если реакция – Бежать, то протагонист, вне зависимости от результатов броска, должен среагировать паникой. Это может быть простое бегство до изнеможения, парализующий ужас, или громкий крик, выдающий его местоположение тем, кто, возможно, ищет его.

Если реакция – Сражаться, то вне зависимости от результатов броска, протагонист реагирует яростью. Это может быть что-то вроде бездумного нападения на друзей и врагов, вне зависимости от шансов на победу, или крушения нужных вещей на маленькие бесполезные кусочки.

Если свободных слотов в реакциях нет, то в голове протагониста что-то ломается с необратимыми последствиями, и на него сходит помешательство.

Пример: Иннокентий сражается за свою жизнь с несколькими лейтенантами Офицера Тика (сложность вопроса – 8 кубов Боли). У него есть пушка, из которой он дико палит, пытаясь положить как можно больше из них, по пути в камеру, которую они охраняют – в камере может быть его сын.

Вася решает, что Иннокентия здесь сильно прижали, но он держится засчёт увеличения усталости. Бросок Иннокентия: 3 куба Дисциплины и 2 Усталости. Вася смотрит на кубы Маши и ржёт «Маловато будет!». Маша трясёт башкой «Обломись, чувак, у меня тут 8 кубов Боли, так что думаю тебе не повредить добавить пару кубов Безумия. Помни, что используя кубы Безумия, ты можешь использовать и талант Безумия…»

Вася кивает и решает добавить 4 куба Безумия в бросок Иннокентия, давая ему 9 кубов в сумме, обеспечивая этим небольшое преимущество. Маша успешна в 3 (5,5,5,4,4,3,3,1) на кубах Боли. У Васи 1 успех на Дисциплине (4,4,1), 1 на Усталости (5,3) и 2 на Безумия (6,5,2,2). В итоге он успешен в 4 – то есть без использования Безумия он бы позорно слил. Безумие доминирует, так как сила Боли только 5, а Безумия – 6. Вася считает, что Иннокентий испугался и драпает.

Используя свой талант Безумия, Иннокентий телепортируется несколько раз во время боя, заставая людей Тика врасплох, подстрелив пару из них в спину под нереальным углом (вот крысюк!) Иннокентий выигрывает битву, но с доминирвоанием Безумия и тогда Маша решает, что он находит камеру пустой. И Иннокентий, согласно реакции Бежать, закатывает истерику, начинает биться в слезах, становясь абсолютно бесполезным и вспоминая тёмные моменты своего прошлого.

И в это время он слышит «тик-тик-тик» офицера Така, подходящего сзади…

Помешательство.

У помешанного протагониста, потому что у него не осталось меток, которые можно зачеркнуть. Это момент предельного стресса, и есть большая опасность возникновения простого, резкого безумия – в конце сцены, если не раньше. Протагонист, который сдвинулся, должен провести минимум одну сцену(или закончить текущую), действуя согласно своему помешательству. С точки зрения игрока это может быть весело – выбрать конкретный тип помешательства и просто следовать ему. Иногда помешательство временное, иногда постоянное, но, в любом случае, оно подрывает Дисциплину протагониста.

Когда протагонист помешался, его слоты реакций очищаются, дисциплина падает на единицу и в его пул добавляется постоянных куб Безумия (красный). Это куб Безумия кидается игроком в дополнение ко всем временным, которые он решает добавить. Постоянное Безумие означает, что даже если ему становится лучше, персонаж остаётся немного не в себе от пережитого.

Несколько помешательств подрывают дисциплину и увеличивают постоянное безумие, пока протагонист не потеряет всю дисциплину.

Когда дисциплина протагониста падает до нуля, Безумие овладевает его разумом и пускает корни в его плоть, и он превращается в Кошмар (с рейтингом боли, равным общему числу кубов в пуле в момент наступления полного Безумия). Это полностью убивает протагониста и заменяет его монстром.

Пример: Вася использовал все свободные метки Иннокентия, когда решил резво телепортировать себя и друга своего сына подальше отсюда. Маша предположила, что в целях достижения безопасности Иннокентию придётся добавить минимум три куба Безумия в пул Вася решает пойти ва-банк, добавляя все 6 кубов Безумия. В итоге в пуле 3 Дисциплины, 6 Усталости и 6 Безумия. После броска он успешен в 5, а Маша только в 2. Из-за большого количества кубов Безумия – оно доминиурет. Все свободные слоты были использованы, он помешался. Он сокращает Дисциплину до двух и получает постоянный куб безумия.

Иннокентий выходит из телепорта вместе с другом своего сына в безопасности и тогда он начинает бесконтрольно ржать, вращая глазами, бедному мальчику становится страшно и он убегает. После того, как разум возвращается к нему, он остаётся без чувака, который мог рассказать ему о его сыне. Но, по крайней мере, он слился от греха подальше…

Боль.

В отличие от игроков, у Гм-а только один «цвет» кубов – цвет боли. Кубы Гм-а определяют уровень стресса, который определяет сложность конфликта с её стороны. Попытка безбилетного проезда скорее всего будет небольшим стрессом (1), тогда как попытка обойти дракона, охраняющего тайный подвал городского морга это довольно стрессовая ситуация (10).

Противники и препятствия имеют рейтинг Боли, определяющий, насколько стрессовым будет конфликт с ними. Если протагонист встретился лицом к лицу с несколькими противниками, то в качестве рейтинга берётся самый высокий показатель плюс по кубу за каждого оппонента, или плюс 2 куба, если какой-то оппонент имеет такой же рейтинг, как и «лидер».

При определении уровня Боли, имейте ввиду, что самый лучший протагонист может безопасно выбросить (используя только Дисциплину) 3 успеха, таким образом, любая Боль 3 и выше будет считаться разумно допустимым, а выше 6 – рискованным.

Когда Гм бросает кубы Боли в конфликте, это символизирует потенциальные последствия для протагониста. Грубо говоря, кубы Боли могут просто показывать количество успехов оппозиции протагонисту, которыми она выигрывает конфликт.

Но **когда Боль доминирует**, независимо от результата, ситуация разрешается определённой ценой для протагониста – в случае проигрыша потеря может быть достаточно ценой (это зависит от силы поражения), но в случае победы она чего-то стоит победителю. Проще говоря, когда боль доминирует… *боль* доминирует.

Игровой эффект требует от игрока положить Монету Отчаяния в Сундук Отчаяния ГМа.

Помощь.

В общем плане, протагонисты не могут просто объединить свои усилия против одного объекта. Есть некоторые ограничения, но их немного. Каждый протагонист помогающий «ведущему» протагонисту можешь сделать бросок своей дисциплины с качестве дополнительного вклада в конфликт. Эти кубы могут добавить успех в основному уровню протагониста, но на силу броска не влияют. Таланты не добавляются.

Если сложно определить, кто «ведущий» протагонист, и все вовлечены в бросок, то один протагонист, с самым большим количеством успехов берёт эту роль на себя, и использует все свои кубики. Остальные добавляют только свои успехи Дисциплины, но не талантов или силы.

Несмотря на это, каждый кто участвует в сражении беззащитен перед тем, что доминирует. Это значит, что вся команда проходит проверку на реакции или получает Усталость.

Провал.

Когда протагонист проваливает действие (потому что получил меньше успехов, чем ГМ), это значит, что его цель отдаляется, в то время как оппозиционная получает преимущество. Но поражение имеет ещё некоторые неприятные нюансы, и теперь, когда мы рассмотрели основы, мы можем их объяснить.

В игровых терминах, провал значит что ГМ может воздействовать на протагониста, если видит в этом необходимость. (снисходительность это тоже вариант, и должно периодически иметь место, но это отнюдь не утверждено правилами).

Влияние может быть двух видов:

- Увеличить Усталость протагониста на 1
- Проверка Реакций персонажа по выбору ГМа.

Эти воздействия могут привести протагониста к сбою(если Усталость возрастёт больше 6) или к помешательству (Если у него не осталось слотов Реакций). Воздействия складываются с эффектами доминирования Усталости, Безумия и Боли. Но ГМ имеет одно ограничение на действия: он не может вызвать тот же эффект, который доминирует.

Это значит что если протагонист провалился и Усталость доминирует, ГМ не может увеличить уровень Усталости на единицу, потому что этот эффект уже вызван доминированием Усталости. Аналогичным образом, если протагонист проиграл и доминирует Безумие, ГМ не может зачеркнуть слот Реакций, так как Безумие уже доминирует. Однако он может увеличить Усталость на 1, если доминирует Безумие, или закрыть один слот Реакций, если доминирует Усталость.

Монеты:

В течение игры одна или больше может быть переложено в Миску Отчаяния (тёмного цвета), как результат любого броска с доминирующей Болью. Каждый раз, когда ГМ использует монету отчаяния, она перекладывается в Миску Надежды (светлую). Любой игрок может потратить монету Надежды в любой момент игры для того, чтобы отойти.

Отчаяние.

Монеты Отчаяния, накопленные от бросков с доминирующей Болью, являются валютой ГМа. Каждый раз, когда ГМ тратит монеты Отчаяния, он может подкорректировать результат. Монетки, потраченные таким образом, перекладываются в миску Надежды, но только после разрешения конфликта. Это значит, что монеты Отчаяния, превращённые в монеты Надежды, не могут быть немедленно превращены обратно.

Во время броска, ГМ может потратить монету Отчаяния, чтобы добавить 6 к броску в игре или убрать 6 из любого пула в игре. Это может привести к изменению доминирующего пула.

В выбранном пуле должен быть хотя бы один куб. Это значит, что пока игрок не добавил к броску кубы Безумия, ГМ не может добавить туда 6. Аналогично, что если в игре нет кубов Усталости, ГМ не может добавить 6 к Усталости.

Если любое из этих изменений приводит к доминированию Боли, это приводит к обычному эффекту доминирования Боли – монета в миску Отчаяния. Другими словами, ГМ может не тратить монетку чтобы получить другую – здесь нет игр с нулевой суммой.

Надежда.

Монеты Надежды, полученные, когда ГМ тратит Отчаяние – валюта игроков. Надежда представляет собой редкую возможность получить передышку и отодвинуться от пропасти, которая приключилась на данный момент.

Когда игрок тратить монету Надежды, это называется **пролить свет.** Монеты Надежды тратятся несколькими способами. Когда Надежда использована, монета покидает игру.

Перерыв.

Игрок может потрать монету из миски Надежды, чтобы уменьшить Усталость на единицу или чтобы убрать одну метку из Реакций. Он может это сделать, когда не слишком активно вовлечён в конфликт. Это может быть краткий момент, когда протагонист обретает второе дыхание или во время длительного отдыха. ГМ имеет право выбирать, подходящее ли это время для перерыва, но он должен проявлять милосердие при возможности.

Восстановление Дисциплины.

Протагонист, который потерял Дисциплину ввиду постоянного Безумия может немного уменьшить Безумие, потратив Надежду. Куб постоянного Безумия может быть убран и заменён Дисциплиной. Обычно это возможно только если протагонисту удалось добиться, по крайней мере, нескольких часов уединения. Каждый раз, когда протагонист это делает, он должен оплатить расходы в 5 - текущий уровень дисциплины, и Дисциплина протагониста восстановится.

Усиление успеха.

Во время любого броска игрок может потратить одну или несколько монет Надежды перед раскрытием результатов. Это добавляет 1 к пулу дисциплины, увеличивая, таким образом, количество его успехов на 1.

Таланты.

Таланты позволяют протагонисту выходить за рамки обыденного. В других условиях они могут выглядеть как суперсилы для ребят в цветастых трико и с героическими идеалами. Но в Безумном Городе, среди Пробудившихся, таланты просто в порядке вещей, а также неразрывно связаны с Усталостью и Безумием

Большинство тех, кто действительно Пробудился, имеют таланты и могут использовать их в трудные времена. Но всегда за определённую цену и никогда не стоит делать этого случайно. Злоупотребление талантом может отправить тебя в опасный сон или неизбежное Безумие.

Таланты Усталости.

Таланты Усталости основаны исключительно на том, что протагонист уже умеет, но он делает это сверхъестественно лучше всех. Вещь, которая получает этот бонус, до ужаса обыденна – стрельба из пистолета, быстрый бег, длинные прыжки, чтение книг, сложение чисел. Но когда протагонист выбирает то, к чему он обладает талантом, производительность в этом выбивает его из общего ряда.

У Талантов Усталости есть незначительная и значимая функция, обе из которых требуют от протагониста определённого уровня усталости. Игрок может выбрать увеличение Усталости на 1 в конфликте, если он ещё этого не сделал, и увеличить Усталость прямо перед использованием таланта.

Незначительное использование (минимальный успех).

Пробудившиеся являются лучшими в своей области знаний на пике усталости. Незначительное использование их талантов усталости объясняет, почему.

При незначительном использовании таланта усталости, протагонист никогда не получит меньше успехов, чем текущее количество кубов Усталости, одним словом незначительное использование таланта устанавливает минимальное число успехов, порождённых талантом. Это значит что если у протагониста 2 куба Усталости, но степень успеха в пуле 1 или ноль, то она автоматически становится равной 2.

Эффект от незначительного использования становится особенно мощным, в случае трёх или более кубов Усталости в пуле – тогда протагонист в состоянии регулярно демонстрировать пик человеческого потенциала и даже больше, без каких-либо проблем для окружающих.

Значимое использование.

При значимом использовании таланта Усталости, протагонист увеличивает уровень успеха на количество усталости, которое у него есть в дополнение к броску кубов. Значимое использование требует от игрока добровольного увеличения усталости протагониста на 1 за бросок.

Создание таланта Усталости.

Ключом к созданию таланта Усталости является идея о вещи, которую может каждый, даже если в ней сложно добиться успеха. Такие способности должны действительно брать начало в обыденности, следовательно должна прослеживаться линия, соединяющая то, чем протагонист занимался до того, как пробудился, и талант Усталости.

С талантом Усталости, пока протагонист устаёт, его действия становятся поистине великолепны. А при высокой степени Усталости выходят за рамки обыденного и превращаются во что-то сверхъестественное.

Примеры талантов Усталости:

Атлетика. Ты можешь быстро бегать, далеко прыгать и лазить лучше, чем многие из нас.

Убедительность: Ты необыкновенно умело убеждаешь людей, утверждая свою точку зрения

Зрение: У тебя невероятное зрение, которое позволяет тебе видеть в темноте, читать в большой дистанции, и тратить несколько секунд на изучение мелких деталей.

Стрелок. Ты беспрецедентный дуэлянт, способный с лёгкостью делать невероятно трудные выстрелы.

Запугивание. Ты просто страшнее чем обычные люди.